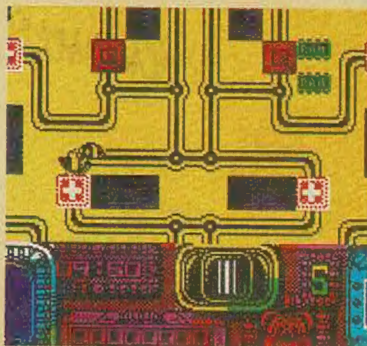
Videojogos – a atracção irresistível

Por JOÃO CRUZ

É surpreendente como este «hobby» se torna deveras aliciante para todos que a ele aderem, de tal modo que uma vez apanhados pelo «vírus da Micromania», os jovens encontram sempre novas e novas coisas no micromercado, para complemento de suas ansiedades. E tudo se torna num ciclo vicioso deveras aditivo – é a atracção irresistível pelos fascinantes computadores e seus videojogos...

Na continuação dos assuntos que temos vindo a abordar ultimamente, nesta rubrica, vamos prosseguir respondendo a mais solicitações dos nossos habituais jovens participativos. Escreveu o Pedro Lino Gomes, da Urbanização da Cerca, Lote 9 – r/c, Urgeses – 4800 Guimarães, que gostava de entrar em contacto com leitores que o ajudassem no seguinte lote de programas: TOI ACID GAME, KGB SUPERSPY e STRIDER. Este leitor envia ainda as seguintes dicas: no jogo DAN DARE 3, para passarmos o primeiro nível temos que aniquilar o Mekon que se encontra no final do terminal e depois voltar atrás e entrar numa máquina existente na galeria inferior; no jogo SILKWORM, para destruírmos os inimigos do final do nível, temos de movimentar o helicóptero e o jipe, sempre de cima para baixo e disparar continuamente. Temos agora a colaboração do Joaquim Luís da Silva, da Aldeia Nova – Grijó, 236 – 4415 Carvalhos – V. N. Gaia e que nos diz o seguinte: na versão Commodore 64 do jogo JAWS, se carregarmos simultaneamente nas teclas H, J, K ou J, K, L os tiros fazem ricochete; e, para chegarmos à primeira peça da arma, fazer o seguinte: esquerda dois «écrans», descer um e esquerda três, descer dois e esquerda, descer e logo no seguinte «écran» ir para a esquerda, esquerda, descer duas vezes, esquerda dois «écrans», no segundo subir e ir para a esquerda, subir um, esquerda dois, no segundo subir sempre e quando se chegar ao topo ir esquerda dois «écrans», descer um, direita um, descer um e matar o peixe que nos barra o caminho, esquerda, subir e matar o outro peixe igual e descer sempre, direita um e matar a planta que se encontra ao fundo, aparecerá um quadrado com o desenho de uma pistola e é tudo. E também terminamos hoje por aqui, aguardando como sempre todas as vossas preciosas colaborações para esta secção semanal...

O QUE JÁ SE JOGA...



MICROMOUSE

Os programadores dão voltas e voltas à imaginação criativa, com o intuito de encontrarem novas ideias que resultem num bem concebido e adictivo videojogo. No entanto, todos nós sabemos que, hoje em dia, esse tipo de coisas são praticamente impossíveis de alcançar. MICROMOUSE é mais um jogo nessa linha de falta de criatividade e está baseado em estilos de programas que já fizeram história neste domínio. No jogo, controlamos um pequeno rato-robô que tem por missão reconstruir os circuitos danificados de uma rede eléctrica. Só que como é óbvio, toda a tarefa está dificultada, ora com aleatórias descargas eléctricas, ora com a selecção das peças correctas para a desobstrução dos circuitos interditados. MICROMOUSE é, no entanto, um jogo pouco original!

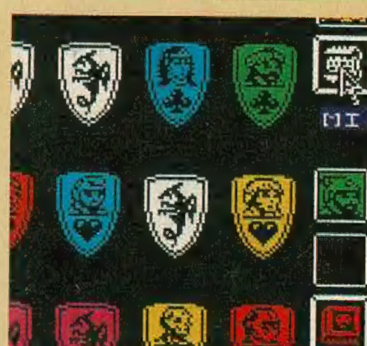
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/LABIRINTO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 10.
SOM 48K: 08.
GRÁFICOS: 12.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: HÁ TANTA COISA MELHOR!



FALLEN ANGEL

Brindado com uns toques de pouca originalidade, eis que nos surge em mãos este FALLEN ANGEL, muito ao estilo de clássicos no domínio dos «beat'em'ups» tais como RENEGADE, VIGILANTE, STREET FIGHTER, DOUBLE DRAGON ... O argumento deste jogo baseia-se no incansável combate aos traficantes de droga, levado a cabo por destemido herói, perito em artes marciais e que tem que viajar por entre três famosas cidades (Londres, Paris e Nova Iorque), adquirindo os respectivos bilhetes que lhe permitirão viajar e eliminando os líderes dos narco-traficantes. Os cenários do jogo repartem-se em zona metropolitana e o «metro» propriamente dito. Todo o aspecto técnico deste FALLEN ANGEL está bastante razoável, só pecando por uma certa falta de originalidade.

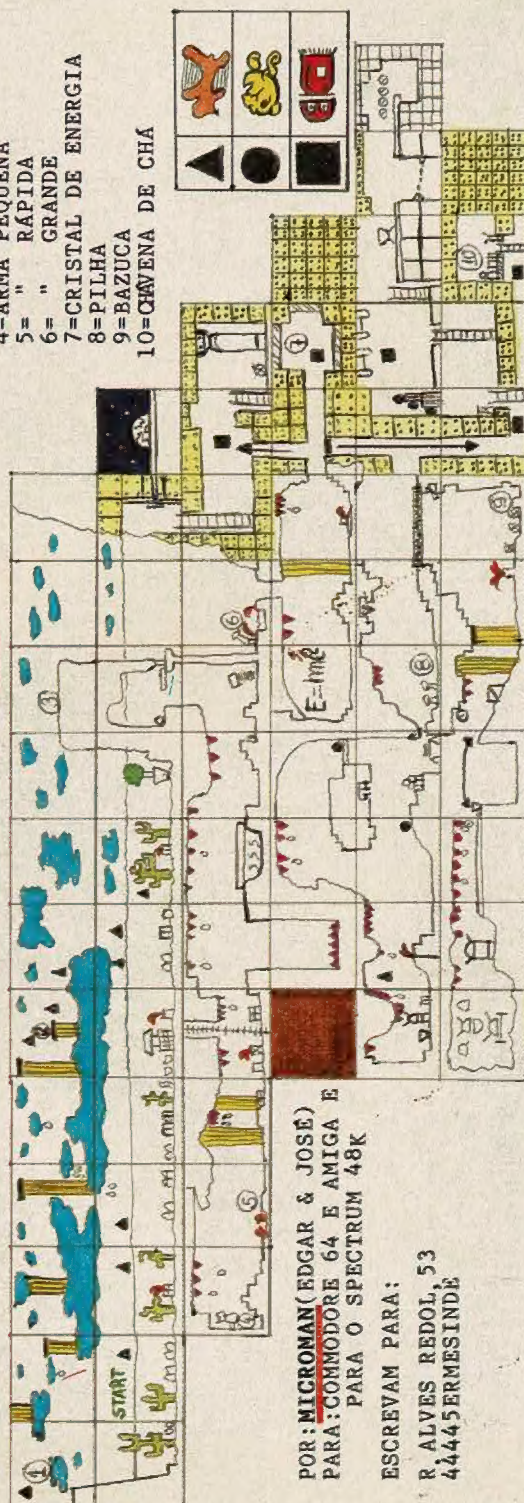
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: SCREEN 7.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: POUCO ORIGINAL, MAS RAZOÁVEL!



BLOODWYCH

Estamos perante uma excelente aventura gráfica, embrenhada inteiramente no mundo da fantasia e que de certeza deliciará todos os amantes deste tipo de programas. A acção deste BLOODWYCH desenrola-se num tenebroso castelo, onde o senhor do mal tem absoluto domínio, sobre todo o reino da imaginação. No castelo perambulam dezenas de criaturas e nele estão também escondidos os quatro cristais mágicos que nos permitirão elaborar um implacável feitiço, sobre o terrível senhor do mal. BLOODWYCH pode ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, sendo o écran dividido em duas secções e cada jogador pode controlar quatro personagens do jogo, conferindo à aventura uma complexidade deveras fascinante. BLOODWYCH é a não perder pelos aventureiros!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA ESPECTACULAR AVENTURA!



JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 – ASTRO MARINE CORPS	1 – JABATO	1 – PIPEMANIA
2 – PIPEMANIA	2 – CASTLE MASTER	2 – RAINBOW ISLANDS
3 – KLAX	3 – DARK SIDE	3 – SONIC BOOM
4 – SLY SPY	4 – AVENTURA ORIGINAL	4 – NINJA SPIRIT
5 – 3D TENNIS	5 – JACK THE RIPPER	5 – KLAX

JUÍZES NACIONAIS

Pedro Miguel Santos Ferreira
Rua Padre Joaquim das Neves, 1179
4435 RIO TINTO

BATMAN – THE MOVIE

Antes de o filme se estrear cá em Portugal, já se falava acerca da vinda do jogo BATMAN-THE MOVIE. Pois aqui está ele, uma produção da brilhante empresa Ocean. Se a anterior edição do nosso herói, colocava frente a frente dois dos inimigos de Batman (o Pinguim e o Jocker), nesta tudo se passa tal como no filme. Na verdade toda a acção desenrola-se como na fita, isto é, neste BATMAN-THE MOVIE temos de tentar pôr um fim ao submundo da corrupção e violência que envolve a mítica cidade de Gotham City.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO DE QUALIDADE!

Rogério Paulo Simões Ferreira
Regadas – Casais Novos
4560 PENAFIEL

720 GRAUS

Neste jogo somos um rapaz que pratica «skate». Inicialmente temos três bilhetes, para termos acesso a parques e fazermos habilidades. Quando o tempo limite termina, surge um extra-terrestre com o intuito de nos fazer perder uma das vidas no jogo. O nosso objectivo neste 720 GRAUS, é arranjar o maior número de pontos, para obtermos mais bilhetes, atingindo deste modo os níveis seguintes do jogo. É um jogo espectacular, mas que peca pela grande dificuldade... Enfim, 720 GRAUS resulta num jogo bem divertido!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM (COMMODORE 64): 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO MAGNÍFICO!!!